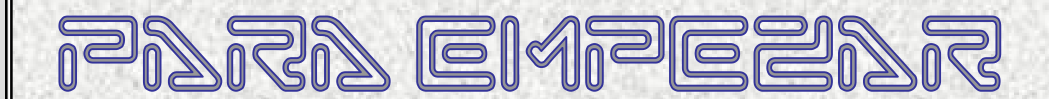
ZX Spectrum Files

NUMERO 3 (JULIO 2005) PRIMERA EPOCA





PARA EMPEZAR

Arrancamos este trimestre con la noticia de la aparición del juego "Scaramouche" de Magic Team, tanto tiempo sin tener algún archivo del mismo y, por fín, ya lo tenemos, gracias a Jose Manuel y a la labor de un tal Nach que lo ha subido al Trastero. Este juego habia sido comentado ampliamente en una página de la revista Micromanía, mostrando incluso fotogramas de este programa en acción, lo cual nos indicaba en apariencia un buen juego. Muchos años después, podemos descargarlo desde esta web para verificar por nosotros mismos si hay motivo para el júbilo o bien deberíamos mostrar nuestro desencanto porque el juego no respondía a nuestras expectativas. Hasta la fecha, no lo he podido ver con ningún emulador, ni siquiera el Real Spectrum o el Spectaculator, a fin de haber elaborado un breve análisis para este mismo número. Otra vez será. Y si alguien lo ha podido desentrañar, puede enviar su comentario para el siguiente número.

Entrado en harina con los temas que más nos concierne, a destacar unos cuantos detalles: he querido plasmar en las páginas siguientes las impresiones de varios de los lectores que han leido mi revista, los pocos ejemplares que se encuentran ya disponibles. Todos ellos me fueron remitidos hace tiempo, pero he aquí que he decidido publicarlos porque en ellos me demuestran con sinceridad absoluta su óptica bastante positiva sobre mi fanzine, convenciéndome con cierta seguridad de poder continuar con esta labor por tiempo indefinido (que sea para largo, eso espero).

Siguiendo con algunas de las novedades introducidas en el número anterior, encontraréis en el interior un informe que prometí no hace mucho sobre la revista de software "Load 'N' Run", con una relación de sus programas y su correspondencia con los originales de los cuales la gran mayoría proceden. En "Al Rescate", intentaremos encontrar respuestas acerca de "The Last Ninja" de System 3, "Hammer-Head", el último juego de la compañía Zigurat para el ZX Spectrum, así como de otro juego: "Excalibur" de la efímera compañía de software QLS.

Como elemento de portada, la imagen de un Jet Pac remozado en 256 colores, gracias a las posibilidades que nos brinda el emulador EmuZWin, el cual encontraréis analizado en este mismo número.

Por si alguien ha tenido la oportunidad de ver del todo mi página web en Internet, seguro que habréis quedado encantados con la zona de descargas extra donde hayaréis programas múltiples y una decena de mp3 para que os lo descarguéis gratuitamente, así como de mi lista de artículos para vender o cambiar.

En último lugar, y como ultimísima hora, tenemos que felicitar a los autores del programa "Slowglass" por compartirlo con todos nosotros. Más de 10 años sin conocer de su existencia y por fín otro juego que ha dejado de ser un "Missing In Action".

RDISKY

SUMARIO


Timex Sinclair 2068

Redacción y dirección:
IGNACIO PRINI GARCÍA

Colaboraciones:
Tony Brazil, Iván Sánchez, Chema (StalVs) Matas.

Para contactar:
E-mail: rdisky@hotmail.com

© 2004-5. Todos los derechos reservados

El contenido de este fichero PDF es de libre distribución, pero no puede ser copiado en su integridad o en parte, sin el consentimiento o autorización del/los propietario/s y autor/es de los mismos. Esta editorial no se hace responsable de la posible actividad ilegal que se cometa por parte de los poseedores del archivo.



Honba Za Pokladem

EN POCAS PALABRAS

La acogida de mi fanzine va subiendo como la espuma y las opiniones sobre la misma son más que positivas (hasta ahora nadie se me ha quejado, jejeje…) que he querido plasmar todas éllas a partir de vuestros propios mensajes. Confiando seguir haciendo un trabajo más que encomiable, como señalaba alguno, espero que el ánimo de todos no decaiga y que podáis seguir disfrutando de mi fanzine, tanto como yo haciéndolo.

Lo primero felicitarte por el fanzine, una agradable sopresa. Siempre es agradable que haya más de una publicación para una escena lo más sana posible.

Tony Brazil

Antes de nada me gustaria darte la enhorabuena por el fanzine, la verdad que los dos numeros sacados hasta el momento son de un alto nivel, y eso, hablando del spectrum, es una buenisima noticia (por lo menos para mi,jeje)

Coincido plenamente en lo que comentaste sobre un nuevo numero de Microhobby, es un tema muy dificil pero seria una alegria inmensa para los que amamos esta revista (que somos muchos) que viera a la luz un nuevo ejemplar. Material suficiente hay, lectores creo que tambien, ganas de mucha gente probablemente, pero aun quedan muchas cosas como tu comentas.

Iván Sánchez

"Norawena" por tu web ZX Spectrum Files y adelante con la recopilación de revistas ZX. Acabo de leer ZX Spectrum Files 01 y me ha parecido muy interesante, aunque de algunas de las novedades ya estuviera al dia, ya que sigo la movida "speccy" de cerca, estoy deseando ver la colección completa de las ZX ahi, disponible, como las Microhobby, me parece como increibe. El "gomas" siempre despertó en mí gran interés, pero pegué dos batacazos en el pasado con él dejándolo atrás, retomándolo hace como un año con mayor interés.

Sería interesante algún articulo sobre compiladores de Basic, (tengo e-mails con Cameron Hayne, el propietario del copyright de los compiladores "Hisoft Basic" que vendia a HiSoft, diría que el mejor de los compiladores que salieron, junto con Machine Coder, HiSoft Colt, Zip y IS con los que anduve muy liado antes de pasarme a la programación directa en lenguaje ensamblador en la que me estoy iniciando).

Deberias mencionar en tu web la página www.speccy.org como web de referencia, que es la que me ha servido a mí mayormente junto con WOS y Sinclair User para introducirme de nuevo en este mundillo. Yo he sido un jugón, e hice algunas cosillas que siempre quedaban a medias tintas en Basic.

Referente a discos en vinilo con contenido de 8-bits, destacar que el álbum de La Mode "1.984" contenía una pista de datos que nunca conseguí cargar y de la que estaría interesado en ver, dado que dicho vinilo fue víctima de unos rayajos.

Podías poner una seccion de "Al rescate" con estas cosas, al estilo de la web de "Horace"

Compiuter (tvpolis@telepolis.com)

Gracias por darme suma información del disco de La Mode. Si hay alguien que tenga este disco con esa pista de datos en perfectas condiciones, a salvo y buen recaudo, bien podría facilitar el archivo que la contiene a la web de José Manuel (Trastero) o a los de SPA2, si dicho archivo es de Spectrum. También estaría bien un artículo o una serie de artículos sobre ensambladores, y para ello me gustaría contar con la colaboración de algún experto en la materia. Ya habrás visto que en el número anterior di inicio a una sección "Al Rescate" para sacar del olvido aquellos juegos de los que se hablaron al menos una sola vez en su tiempo y de los que nunca supimos nada.

Hi there,

I believe I haven't commented this here yet, so I thought you'd like to know that there's another (free) on-line magazine about the ZX Spectrum. Its name is "ZX Spectrum Files", it's in Spanish, released trimonthly and mantained by Ignacio Prini.

It's worth the read, imho.

Cheers, Juan

Juan Pablo López Grao (SPA2)

Te escribo porque ha llegado a mis manos el fanzine ZX SPECTRUM FILES del que eres responsable. Quiero felicitarte por tan emocionante iniciativa, y comentarte que los dos primeros números me han gustado mucho.

En su día colaboré y más tarde edité un fanzine sobre aventuras conversacionales (muy ligado también al Spectrum, por cierto). Conozco pues de primera mano la dificultad que conlleva editar, mantener una regularidad y sobre todo conseguir colaboraciones, y por ello doy más valor aún a la labor que estás realizando.

Fui usuario del Spectrum (con un Spectrum +) durante un par de años; después me cambié a un CPC y más tarde seguí por otros caminos pero nunca le he quitado un ojo de encima, sobre todo después del boom de los emuladores. También tengo mi Spectrum, a veces consigo alguna cinta, paso algunas del PC a cassete con el Hydraloader e intento utilizarlo.

Me gustaría saber si puedo hacer alguna colaboración para el fanzine. Por ejemplo, hace poco estuve jugando bastante a una antigua joya que me encantó ya en su día, Spellbound. Quizás podría hacer algún comentario.

Bueno, ya me contarás. En cualquier caso te reitero mi enhorabuena y mi apoyo.

Atentamente

Javier Basilio

Por supuesto, cualquier documento o archivo que puedas aportar será siempre bienvenida. En cuanto al comentario de Spellbound, cuando quieras me lo envías, No existe plazo alguno en cuanto a su entrega. También cualquier colaboración en alguna otra sección será siempre tenida en cuenta.



CERO-UNO

Antes me conformaba con dedicar este espacio a todo aquél que quisiera aportar algo a la comunidad, pero también puede ser un hueco para mi línea editorial y comentar en algún momento, si lo creyere necesario, algunos aspectos de mi relación pasada y presente con el ZX Spectrum, la gran maravilla de Sir Clive Sinclair.

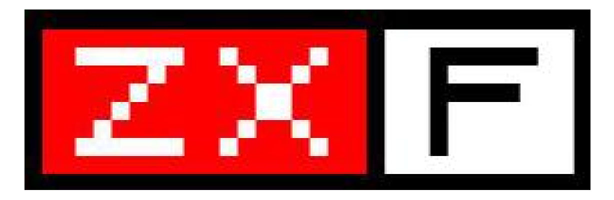
No dudéis alguno de mis palabras pues son ciertas. Todos alguna vez hemos disfrutado con las cosas buenas que la vida nos ha ido regalando en algunas ocasiones, no siempre por tanto. Pero también hemos lamentado que lo que no nos gustaba fuese aún mejor. Con el Spectrum pasaba tanto una cosa como la otra, claro está debido a sus circunstancias. Clive Sinclair nos proporcionó la mejor manera de introducir a la sociedad en el entonces prácticamente inaccesible mundo de la informática con sus primeros ordenadores, los ZX-80 y ZX-81, con los que consiguió dar sus frutos, haciendo la informática mucho más amena y más asequible a todos, así como marcar la pauta a seguir por los demás (Amstrad con sus CPCs, Commodore con sus Vic 20 y CBM 64, amén de otras marcas: Dragon, Oric, etc), hasta que la aparición del ZX Spectrum le encumbró de por vida. Nadie a estas alturas puede negar que el Spectrum ha sido el ordenador más popular en buena parte del mundo, excepto en Norteamérica (por supuesto, allí mandan los comodoros, je je je…), por motivos que todos conocemos y cansaría bastante tener que repetirlos aquí.

No obstante, había mencionado que no todo es perfecto en este grandioso invento. Inconvenientes, los propios de la arquitectura del teclado por su complicado manejo así como su configuración y diseño poco convencional, la precariedad en la salvaguarda de los datos (cintas de casete y microdrives, frente a la presunta resistencia de los disquettes de 5” ¼ que existían entonces), la fragilidad de algunos componentes como la membrana del teclado y su conexión a la placa principal, la limitación en su capacidad de expansión y, por último, la anquilosada y absurda impresión de haberse considerado al Spectrum como una simple máquina de juegos y no un ordenador que bien podía servir para gestionar cualquier negocio o profesión.

A pesar de ello, hemos sido millones de usuarios suyos que igualmente habremos reído, llorado, y hasta enfadado con él. Pero disfrutábamos como enanos, igual que ahora disfrutamos como puñeteros con nuestros flamantes teléfonos móviles de última generación, los PC de gama alta, los televisores de pantalla plana o de plasma y con las últimas comodidades a nuestro alcance. Pero..., y todo tiene un pero, ¿no tenéis la sensación de que algo se está perdiendo en medio de esta vorágine tecnológica? ¿No será tal vez esa frescura de antaño? Todo es previsible y ya no hay emoción, porque todo se convierte en habitual desde el primer día sin posibilidad apenas de poder discernir con tranquilidad sobre lo positivo o negativo de las cosas, las ventajas y los inconvenientes, las virtudes y los defectos, el 1 y el 0. Es el yin-yang. Pienso mucho sobre eso, aunque en lo que se refiere a la situación actual del Spectrum, nada de eso ocurre, afortunadamente. ¿Y vosotros cómo lo véis?

RDISKY

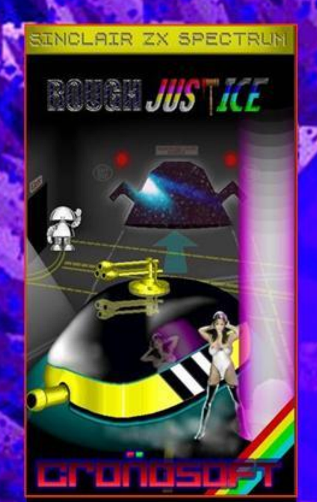
NOTICIA DE ALCANCE.



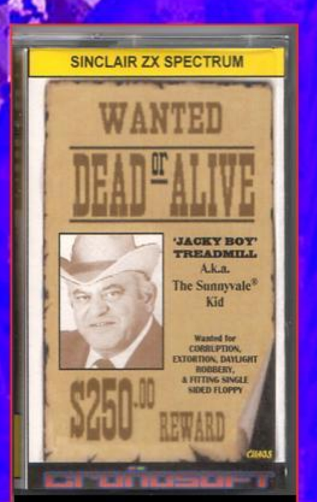
Tras diez ejemplares publicados de su excelente fanzine ZX-F, Colin Woodcock, su editor, ha decidido abandonar su tarea en esta andadura para dedicar sus esfuerzos a otros menesteres. Nos deja con un buen sabor de boca, sabiendo que su revista ha sido leida en cerca de veinte países, incluyendo España, y habiendo sido descargada de internet más de mil veces cada ejemplar.

Deseo que vuelva con renovadas fuerzas cuando él lo crea conveniente, si bien depende exclusivamente de él mismo. No somos quiénes para meter presión a nadie; en cualquier caso, espero que lo haga con todos los honores pues se lo merece por lo bien que lo ha hecho y por haber incluido en su último número un e-mail mío en el cual hago referencia a mi revista, algo que me satisface enormemente.

WELCOME TO 2005 !



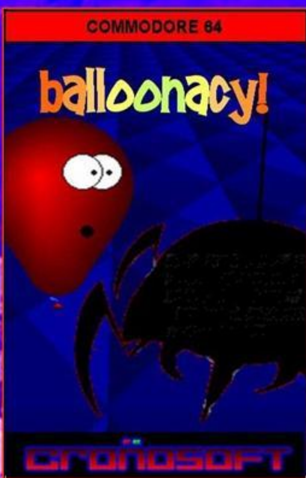
SPECTRUM £2.99
ROUGH JUSTICE



SPECTRUM £2.99
DEAD OR ALIVE



BBC MICRO £2.99
WEENIES



CBM64 £1.99
BALLOONACY



CBM 64 £1.99
REAXION

AMSTRAD CPC
The Smirking Horror
SOMETHING TO CHILL YOUR FUNNY BONE
CRONOSOFT

AMSTRAD £1.99
SMIRKING HORROR

Commodore 64/128
CYBER WING
CRONOSOFT

CBM 64 £1.99
CYBER WING



SPECTRUM £1.99
FUN PARK 16K

CRONOSOFT

WWW.CRONOSOFT.CO.UK

32 Peter Paine Close, Butterwick, Boston, Lincs., PE22 0HA, U.K.

Postage charge 99p per order (UK). For Euro/World orders.
Please see website for more information. Please make
cheques/postal orders payable to "S. ULLYATT"
We are always looking for new software to release on
all formats. Good royalties paid.
Please contact us in confidence.

NOCHEX
EMAIL MONEY
PREFERRED PAYMENT





SPECTRUM £2.99
ZX Football Manager 2005



OTRA COMPAÑÍA QUE DECIDE "NO" A SU LIBRE DISTRIBUCIÓN

Como es sabido desde hace algún tiempo, la todavía "viva y coleando" compañía americana de videojuegos ha denegado la libre distribución en Internet de todo su catálogo de 8-bits, incluyendo al ZX Spectrum. Así, vemos cómo las empresas que han aguantado el paso del tiempo prefieren quedarse para sí con un pastel que hace ya bastante tiempo pasó su fecha de caducidad.

Pensábamos en los casos aislados y consabidos de Ultimate (Rare) y Code Masters, pero de un tiempo atrás hasta hoy vemos que otros han querido seguir sus pasos, conociéndose en todos los casos los motivos, poco comprensibles: Thor y Odin Graphics, ambos propiedad de Paul McKenna (Su carta de reclamación en W.O.S. da mucho qué pensar) y ahora Activision. ¿Qué esperan hacer con esos programas? ¿Qué rendimiento les piensa dar si ni siquiera los incluyen en sus páginas web oficiales, ni tan siquiera para citarlos como un elemento de su historia pasada, salvo Rare que sí lo hace y Code Masters en algún momento ha llegado a ofrecer algún juego de sus clásicos para descargar, aunque salvando ese detalle como si nada? Lo siento por ellos, pero no pienso adquirir cualquier producto suyo, ya sea para PC o sea para cualquier otra cosa, por muy bueno que sea.

Por supuesto, no creo hacer ningún daño si dejo insertado en esta página los fotogramas de algunos de los juegos que ya no podremos descargar de webs como World Of Spectrum, SPA2 o de cualquier otra. Si los tengo en mi ordenador para mi disfrute personal y para mi colección privada, ¿pasa algo? Seguro que no.







"GHOST CASTLES", LO ÚLTIMO DE W.S.S. TEAM

El equipo de programadores que forman WSS Team han lanzado su último y novedoso juego "Ghost Castles", con la novedad de incorporar un periférico creado por éllos mismos que aumenta la capacidad de memoria de nuestro Spectrum de 48k hasta los 256k. En este aspecto, recuerda la experiencia interesante, pero luego fallida, del "Shadow Of The Unicorn" de Mikro-Gen y su interfaz Mikro-Plus. Además, incluyen un interfaz de joystick G-Tech diseñados por ellos mismos para los mandos analógicos.





El juego en sí es novedoso en su estructura y presentación. Tanto la versión para emuladores como la versión en casete es el mismo programa, tan solo la extensión de ROM alimenta al programa con numerosos extras. El aparato en cuestión es el que tenéis a la izquierda de estas líneas. La versión para emuladores se puede descargar desde su web, mientras que el casete, más los extras, puede costar desde los 5 Euros (sólo la cinta) hasta 45, según como os lo permitan vuestros bolsillos. Más detalles en http://wss.team.hu

LO NUEVO DE COMPILER SOFTWARE

www.speccy.org/compiler/

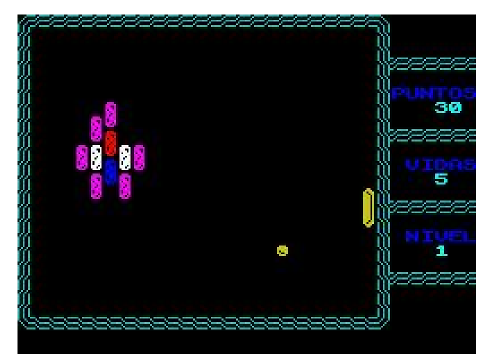
Compiler Software nos presenta sus nuevos programas Another Brick On The Wall 2, ZX Columns y ZX Poker, que os podéis encontrar dirigiéndoos a la web arriba indicada.

ZX Columns es un juego tipo puzzle para Sinclair ZX Spectrum basado en el clásico juego de las joyas de SEGA. En ZX Columns debemos manejar los bloques de 3 joyas que caen desde el cielo y apilarlos de tal modo que formemos líneas horizontales, verticales o diagonales de 3 o más joyas de un mismo color. Cuando realizamos una de esas agrupaciones, las joyas desaparecen, dándonos puntos. Podemos rotar los colores de las piezas como más nos interese.

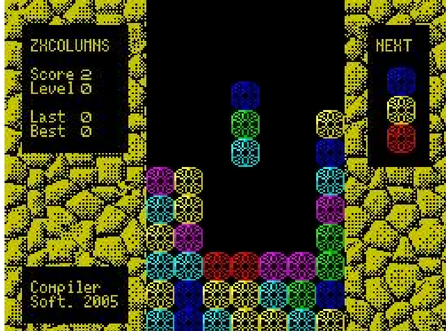
Another Brick On The Wall 2 es un juego basado en el típico machacaladrillos, cuyo principal exponente es el Arkanoid. El juego es una continuación del presentado al concurso de BASIC de Bytemaniacos del año 2004, en el que quedó ganador en la categoría "simple". ABOTW2 está formado por 25 niveles que tendremos que superar para finalizar el juego. Para hacerlo más complicado se le han añadido un par de características: cuando llevas un rato en la pantalla comenzarán a salir ladrillos nuevos aleatoriamente y nuestra paleta irá adelantando posiciones, haciendo más difícil llegar a la bola a tiempo para rebotarla de nuevo.

ZX Poker es un juego de cartas basado en el Solitaire Poker, realizado por SRomero, implementado para la plataforma Sinclair ZX Spectrum. El jugador empieza el juego con una cantidad de dinero y debe conseguir ganar todo el dinero posible (o, al menos, no perderlo todo) realizando apuestas en un Poker Solitario. El juego incluye instrucciones en pantalla y permite cambiar el idioma entre inglés y español.

Algunas pantallas de estos programas:




Another Brick In The Wall 2



ZX Columns



ZX Poker v1.0

REMAKE BABALIBA:

http://www.speccy.org/compiler/babaliba.php

Al igual que sus producciones anteriores están directamente dirigidas a los usuarios de ZX Spectrum, no han dudado en realizar un remake de todo un clásico de Dinamic para los PC's: "**Babaliba**". La realización de este

programa es espléndida y no desmerece en nada a su original, solo porque su versión para PC está muchísimo mejor conseguida.

COMPUTER EMUZONE (Sus inminentes proyectos)

www.computeremuzone.com



Desde la página de Computer Emuzone nos llega nuevas novedades para nuestros Spectrum, habiéndonos adelantado una muestra bien jugosa en forma de fotografía: Uno de ellos "**Pitfall ZX**" lo podemos descargar desde su web, junto con su carátula, mientras que los otros dos habrán de estarlo pronto, bien libremente o bien a la venta. Si no, no se entiende su presencia en esta foto. Supongo que estarán ultimando los retoques pertinentes antes de su puesta de largo.

Estos programas fueron mostrados, junto con otras de sus producciones, en la exposición que Computer Emuzone dispuso en la feria **MadriSX & Retro 2005**, de la cual habréis conocido los pormenores en su página web, con gran éxito de público y expositores. Habrá que esperar al año que viene para repetir esta experiencia.

Felicidades a C. E. por estos programas y que estén muy pronto disponibles.

HABLANDO DE FERIAS...

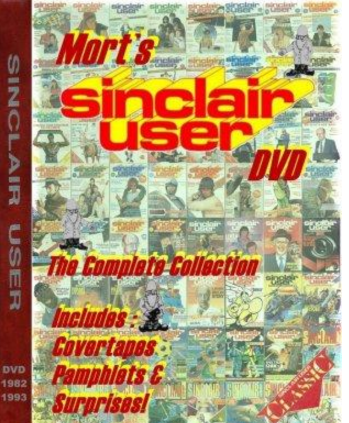


Y ya que hablamos del tema, voy a citar otra de las que se va a celebrar en este mismo mes. Más concretamente, es la **Euskal Encounter 13**, con fecha del 22 al 25 (viernes a lunes, inclusive) en **Barakaldo**, en el **Bilbao Exhibition Center**. Además, con mucho tiempo de retraso, ya están disponibles las fotos de la muestra del año anterior en la web www.retroeuskal.org

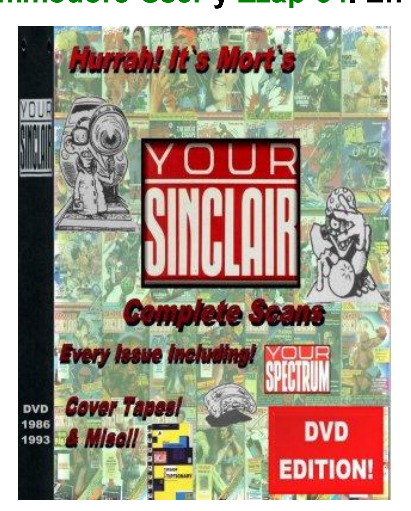
En ella se pudo ver una buena muestra de hardware, software, revistas, libros y varios ordenadores Sinclair, así como tuvimos la ocasión de ver artículos relacionados con otros sistemas vintage y, quizás el más curioso de todos, el Turbo R-2, que podéis ver aquí. Una marca muy poco conocida en el mundo de los MSX.

Para este año, habrá un Museo de 8 bits, un torneo de videojuegos clásicos, "La hora de los 8 bits", cena de hermanamiento entre usuarios de distintas plataformas y posiblemente hasta se celebre una conferencia. Más detalles puntuales de esta cita la encontraréis igualmente en esta misma web.

LAS REVISTAS DE MORT EN DVD-ROM

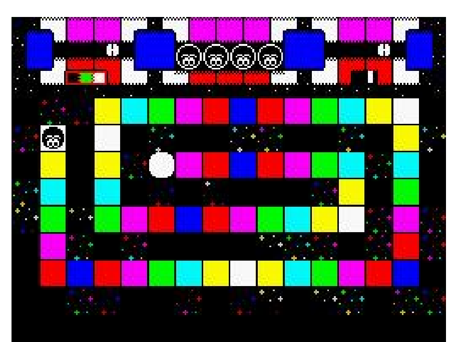


Mort es un personaje que se ha hecho popular con su grande y laboriosa compilación de revistas escaneadas, no sólo de aquéllas relacionadas con el Spectrum, sino además sobre otras como Commodore User y Zzap-64. En su web tenéis una manera de tenerlas todas en un solo DVD-Rom, como aquí se ha hecho con la revista Microhobby. Para los usuarios del Spectrum, están disponibles los DVD-Rom con toda la colección de estas clásicas revistas: Sinclair User y Your Sinclair, así como la colección de Computer & Video Games, la cual comprende los diez primeros años de la misma (1981-1992).



Otra manera de conseguir estas revistas es entrando en el archivo de World Of Spectrum y, con paciencia, ir descargando todos sus ejemplares. En el caso de C&VG, lo hallaréis igualmente en la web de Sinclair Heaven. (www.sinclair-heaven.net)

LO NUEVO DE CRONOSOFT VA LLEGANDO





Stranded 2



Stronghold



Supaplex

Estos nuevos programas que os muestro están a punto de salir a la venta. Es de agradecer la gran calidad gráfica de estos juegos. De todas formas, habrá que esperar a tener los juegos completos para hacer sus correspondientes análisis en profundidad.

MICROHOBBY EN FORMATO "CBR"

Estamos pasando la colección MicroHobby a formato CBR para una más facil lectura. Poco a poco, eso sí. Todo esto se lo debemos a Igor Leturia que se ha animado a pasar todo el lote a este formato. Podeis ir descargando los ficheros en www.microhobby.org Por otra parte, hemos actualizado tambien www.microhobby.com con nuevos enlaces, nuevos escaneos, nuevas nuevas ;-DD etc, etc.

Atención al enlace que hemos añadido :-)

Que lo disfruteis. Saludos.

Chema –StalVs–

MARTE NECESITA VACAS (ALEASOFT, 2004)



Programado por Álvaro Alea Fernández y Covadonga Fernández.
Tipo: Reflexión.
Memoria: 48K BASIC
GANADOR DEL CONCURSO DE BASIC BYTEMANIACOS 2004, CATEGORÍA LIBRE.
Descargable desde la web de Bytemaniacos.

La vida en Marte es dura, sino que se lo digan a Chubi (nuestro protagonista). En la base militar en la que trabaja como conserje no tienen muy buena opinión de él y ¿que mejor manera de salvarse de él que encomendarle una misión a la tierra?

En fin, Chubi recibe la siguiente orden para no quedarse en el paro: debe de capturar todos los animales que se precisan para experimentar en Marte, la alternativa a no seguir las ordenes es clara: el paro y quedarse para siempre en la tierra... ¿quieres ayudar a nuestro marciano, Chubi, a volver a casa?

Este juego está basado en el programa Mars Needs Cows de Astroware y supone un juego muy ameno de inteligencia. La mecánica es la siguiente: dispones de una cuadricula (un tablero/granja) que tiene en el centro una gran X, en los demás cuadrados del tablero pueden pueden aparecer diversos obstáculos (piedras, vallas, pozos, etc...) y uno u varios animales. Tu objetivo es mover al animal/animales a esa gran X pero no cualquiera de ellos, sino los que en cada pantalla te indican, esto lo puedes ver en la parte inferior izquierda de la pantalla, donde aparece la palabra Objetivo y una inicial, o varias, a su lado: V (de vaca), O (oveja) o G (Gallina). Se te pedirá un numero concreto y tipo de animales, que no tiene porque coincidir con el número que hayan en pantalla de "bichos".

Debes usar correctamente los obstáculos para poder dirigir a los animales hacía la X (sino no hay algo que te detenga iras de una punta a otra del tablero), incluso puedes usar a otro animal para detener tu avance en un punto deseado y así poder encauzarte hasta la X.... ¡ojo! los pozos engullen a los animales, ten cuidado con ello. Cuando los animales lleguen a la X serán abducidos por la nave espacial...¡habrás conseguido tu meta!

Álvaro Alea y Covadonga Fernández han presentado recientemente este programa al concurso de juegos en Basic 2004, organizado por Radastan en Bytemaniaticos (una gran idea iniciada el año anterior), y han creado un programa bastante logrado: a destacar su temática, buena realización y curradas instrucciones ¡incluyendo portada imitando los juegos comerciales de Spectrum! os recomiendo su lectura.

No precisa de preciosos gráficos, pero Covadonga a hecho unos gráficos agradables y simpáticos. A destacar la pantalla de presentación. En cuanto al sonido, es correcto para 48k, aunque tiene algo muy destacable: hace uso del Currah MicroSpeech, un dispositivo que permite hacer voces al Spectrum ¡buena idea! Por otro lado, este tipo de juegos no trata de rápidos movimientos, sino más bien bastante meditados y concretos, aun con eso responde bien a los dictados del teclado.

Este juego dispone de tres niveles de dificultad: en el nivel fácil es bastante superable, acrecentándose conforme pasas pantallas. Equilibrado en todo momento. Si por desgracia cometemos un error y nos quedamos atascados tenemos una manera de escapar, hemos de pulsar la tecla R y así reiniciamos pantalla, por desgracia perderemos una vida..... ¿que se le va a hacer?.

Es sorprendente lo que hoy en día pueden hacer algunas personas con el limitado Basic del Spectrum. El juego está realmente acertado, tanto en concepto como el realización. Resulta todo un reto pasar cada pantalla (granja de animales) y te sirve para forzar tu ingenio.

Un buen programa, de curioso nombre por cierto.

VALORACIÓN GLOBAL: ****

Puedes descargarlo dentro del Pack de juegos en Basic 2004 en Bytemaniaticos (de Radastan). Imprescindible pack de buenos (y nuevos) programas. http://www.redeya.com/bytemaniacos/concurso2004/index.html

TBrazil

THE ADVENTURES OF SID SPIDER (DAVID PEGG, 2002)

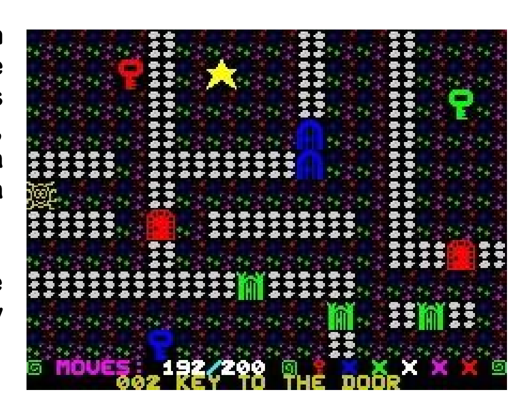
Programado por: David Pegg. Gráficos presentación: Tommy Pereira
Tipo: Puzzle
Memoria: Modelos rusos Scorpion y Pentagon, formato SCL
Descargable desde Web: http://trd.speccy.cz/gamez/a/SIDSPIDE.ZIP



Tras una buena pantalla de presentación creada por Tommy Pereira, nos encontramos ante un juego de ingenio/puzzle protagonizado por una simpática araña llamdada SID.

El juego consiste en conseguir que nuestra protagonista atraviese toda la pantalla hasta el lugar donde se encuentra una estrella, de este modo conseguimos proseguir hasta la siguiente pantalla. Por desgracia la cosa no es tan fácil, debemos abrir puertas de colores con sus respectivas llaves, esquivar enemigos y, por si no fuera suficiente, nuestro número de movimientos es limitado. Normalmente el número de llaves está muy ajustado, no así el número de puertas que nos podemos encontrar, con lo cual debemos asegurarnos muy bien de los movimientos a realizar y el uso que hacemos de las llaves. Coger llaves de manera indiscriminada y usarlas sin pensar solamente puede causarnos perder vidas y no superar ninguna de las pantallas. Cada pantalla, al igual que los clásicos como Manic Miner o Jet Set Willy, tiene un nombre concreto, este detalle siempre lo hace algo más “familiar”.

El tipo de juego nos puede recordar al clásico Boulder Dash, Flash beer y juegos similares, sin gráficos preciosistas (aunque si bastante decentes), sonido 128k bastante bueno (aunque algo repetitivo) y movimiento que reacciona correctamente (no necesitas de rápidos movimientos ni scrolls).



En concreto, la versión con la que nos encontramos, está hackeada con la posibilidad de tener movimientos infinitos a elección, además dispone de una presentación con músicas y efectos que aprovechan las posibilidades de los modelos rusos Scorpion o Pentagon, afortunadamente si no disponemos de ellos siempre podemos recurrir a emuladores como Speculator, Realspectrum, etc.... en los que funciona correctamente.

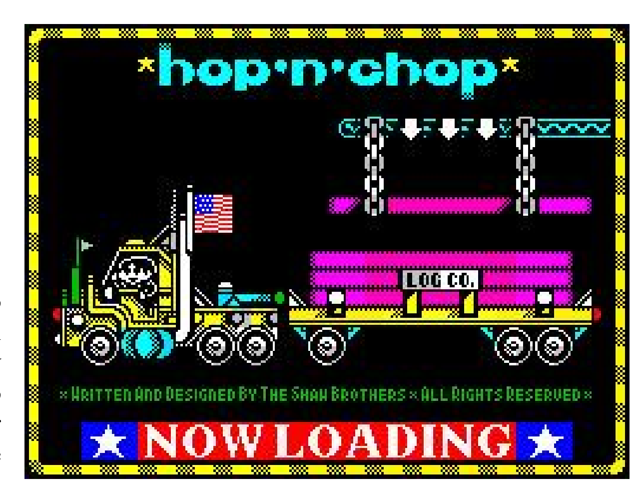
Nuevamente es de agradecer que aún halla gente que desarrolle programas para nuestro Spectrum de buena factura y buen acabado, y si además son entretenidos como SID SPIDER mejor que mejor.

VALORACION GLOBAL: ***

TBrazil

HOP ‘N’ CHOP (CRONOSOFT, 2003)

Programado por los Shaw Brothers en 1991
Tipo: Arcade
Memoria: 48/128 K
2.99 Libras (apr. 6 Euros)
Disponible a través de Cronosoft.



Hop ‘N’ Chop es un estupendo compendio de ideas unidas todas en un solo juego y publicado hace un par de años por Cronosoft. Eres Jack Lumber (el cual se parece un poco al personaje Bub del clásico Rainbow Islands) y trabajas para la Compañía Log. Tu deber en este juego es de ir cruzando cada paisaje echando abajo árboles, eliminando y evitando cualquier obstáculo en tu camino y recoger objetos de utilidad o de bonus antes de finalizar el tiempo.

Una vez que Jack ha completado tres dias de trabajo en una sucursal de la Log Co, pasará a otra, con más dificultades. Ocurrirá cuatro veces más hasta verse generosamente recompensado por su esfuerzo.



En un nivel muy básico, Hop'n'Chop puede parecerse a un juego de bolsillo Game & Watch de Nintendo (o incluso Cavemania, otro producto de los Shaw Brothers), salvo que es tremendamente superior.

La primera impresión es buena. La pantalla de presentación, mientras el juego termina de cargarse es agradable y te mantiene ocupado mientras. Una vez completada la carga, el juego te obsequia con unas pocas opciones, incluyendo algunas curiosidades. Sin embargo, no podrás volver al mismo sitio, en cuanto pulses la tecla de Espacio.

Una vez que comienzas a meterte en el juego, te encontrarás con unos gráficos coloridos, aunque con algunos defectos por el efecto "clashing" de unos cuantos sprites, pero apenas perceptibles.

Además del colorido, los gráficos son detallistas. Cada gráfico tiene su propia animación. Jack posee unos movimientos algo más vistosos, en virtud de su función en un momento determinado. A la vista está que este Hop'n'Chop puede agradar a quien lo juegue, pues virtudes tiene como para adentrarse en él hasta completar la misión encomendada. A pesar de haber transcurrido varios años desde su edición hasta su reciente publicación por Cronosoft, no deja de tener interés.

En cada nivel hay un número de árboles por derribar. Tu hacha solo puede golpear 4 veces, para luego necesitar afilarlo de nuevo. Para ello, deberás buscar la máquina afiladora por todo el escenario del nivel hasta dar con él y usarlo con tu instrumento de trabajo y volver luego sobre tus pasos para seguir con tu labor.

VALORACIÓN GLOBAL: ***

RDisky

KOSMIC KANGA (MICROMANIA, 1984)

Programa de Dominic Wood. Gráficos de J. P. W.
Tipo: Arcade
Memoria: 48k
Descargable desde WOS.



Normalmente, los juegos originales tienden a ser algo más que una idea genuina de un programador, pero no siempre resulta ser un punto ganador de cara a garantizar su éxito. En este caso, no vamos a decir a estas alturas que Dominic Wood haya sido o sea un programador del montón, y sin embargo muchas de sus creaciones no han respondido a las expectativas creadas, salvo "Tutankhamon" y "Project Future" los cuales despertaron mayor interés.

Para empezar, ¿un canguro en plan Jetpac? Puede que pretenda ser original en ese punto, taxativamente hablando, pero otra cosa es que el juego sea algo bien distinto, más bien un tanto esperpéntico.

Tienes como objetivo llegar hasta tu nave espacial, perdida en algún lugar, teniendo que vértelas con los habitantes de la tierra. Vas saltando constantemente sobre diversos escenarios que van sucediéndiose, evitando bien con tus saltos o con tus disparos a los enemigos que van surgiendo con la idea de enviarte al otro barrio. También vas recogiendo numerosos objetos que te proporcionan puntos determinantes para tu objetivo final: la ciudad de Kanga.

Pero a mucho que juguemos con este Kosmic Kanga vamos a comprobar lo aburrido que llega a ser. No obstante, resulta curioso que haya juegos como éste de una concepción tan vulgar, como retorcido su objetivo.

VALORACIÓN GLOBAL: **

RDisky

Megajuego VEGA SOLARIS (1987, 1989)

Programado por: Quasar / Eclipse Software (Carlos Gª Cordero y Fernando Sáenz Pérez)
Tipo de programa: Videoaventura
Memoria: 48/128K
Descargable desde El Trastero Del Spectrum, o de otras webs (ver más adelante)



Pantalla de carga



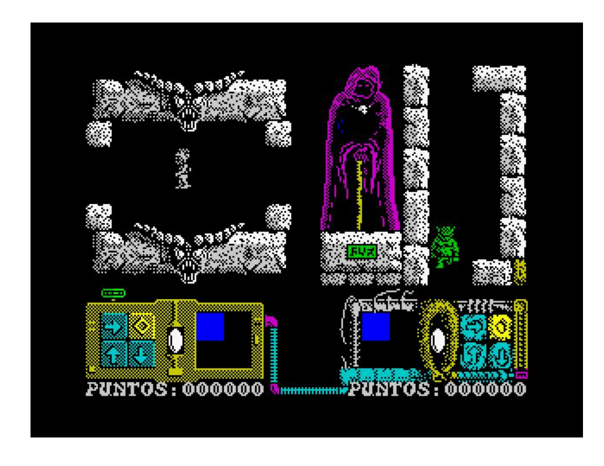
Humano vs Extraterrestre ¿quien vencerá?

Imaginad un planeta perdido en el espacio ,donde dos seres de diferentes razas (un humano y un extraterrestre) tienen una peculiar misión: debemos encontrar las cuatro piezas que forman el símbolo de Vega Solaris en un tiempo limitado, antes que lo haga nuestro rival. El planeta está compuesto por varios escenarios (cuevas, selvas y templo) repletos de enemigos.

La pantalla está dividida de la siguiente forma: en la parte de la izquierda se encuentra el humano y en el de la derecha el extraterrestre. En la parte inferior de la pantalla, bajo nosotros, aparece un recuadro donde podemos ver el contenido de nuestro bolsillos y movernos por ellos. Cuando tengamos los cuatro bolsillos con las cuatro piezas del Vega solaris deberemos volver a la pantalla inicial, de ese modo finalizaremos el juego.

A nuestro favor he de decir que podemos encontrar diversos objetos (almacenables en nuestro bolsillos) que nos permiten ciertas ventajas contra nuestro rival, o contra los bichos, que pululan la zona durante un tiempo limitado (lo que duran en consumirse): armas (para eliminar enemigos), escudos (que nos hacen inmunes durante cierto tiempo), Conjuros (pueden poner la pantalla oscura, teletransportarnos donde se haya nuestro rival, etc...) o paralizar el tiempo de forma temporal... Todo es válido con tal de conseguir las piezas. Incluso podemos debilitar a nuestro rival hasta que quede inconsciente (quedará aturdido en el suelo durante un tiempo) y así robarle sus pertenencias. Hay que destacar que la vida de nuestro personaje viene expresada en el color que tiene en ese momento: si no tiene daños está completamente blanco; si está por ejemplo rosa va más lento y debilitado, etc.... a veces lo mejor en este estado es huir, salir de la pantalla y repensar la ruta a seguir.

Este programa es un arcade laberíntico, de un regusto similar a Atic Atac pero con un concepto de juego bastante similar a Spy vs Spy (en lo que respecta a la acción en dos jugadores, con pantalla partida, en que lo que hace uno puede afectar al otro), además dispone de inteligencia artificial para los personajes.



Vega Solaris, es un juego que en su momento (1987) no fue editado comercialmente por Dinamic, pero si anunciado repetidamente en las revistas. Esto lo ha convertido en uno de esos juegos de leyenda, juegos que jamás podías estar seguro que se llegaron a realizar... Afortunadamente, sus propios autores en un gesto de enorme generosidad, han presentado este juego para el disfrute de todos en el MadridSX 2005. Desde aquí quiero agradecer a sus autores su gran gesto por dejarnos disfrutar de un juego que debió ser editado.

Un último detalle reseñable: no os perdáis la carga del TZX original, incluye un matamarcaianos en el que debemos conseguir la máxima puntuación durante la carga, una manera curiosa de amenizar el tiempo de espera ¿verdad?

El juego está bastante cuidado a nivel gráfico, tanto a nivel de personajes como de los decorados. En especial algunas estatuas que aparecen durante el mapeado tienen gran belleza. La zona selvática, por cierto, recuerda un tanto a la selva de Sabrewulf.

Contiene además unos correctos efectos sonoros en 48k. Sobretodo se oye el sonido de los pasos del personaje; esto, lejos de ser algo meramente funcional, también lo hace algo más incordiante, digamos que por los sonidos, además de las imágenes de tu rival, puedes saber que se está moviendo rápidamente, está inconsciente o está usando algo. A nivel de movimiento, se mueven perfectamente en pantalla; nada que objetar en este apartado.

Definitivamente Vega Solaris no es un juego fácil, no solo hay que preocuparse de tu enemigo, sino que debes esquivar o eliminar enemigos, sufrir lo que te envíe tu rival y encima el tiempo (expresado en una calavera que se va formado dentro de una esfera terrestre) es limitado. Si a eso unimos la IA de tu enemigo, que no es el típico rival "tonto", tenemos un juego difícil de superar.

El juego es bastante entretenido y las partidas suelen ser bastante largas, algo no tan común en muchos juegos arcade. El correcto uso de las ventajas (magias) puede ser muy decisivo a la hora de superar, o no, el programa. En cualquier caso supone un reto vencer a tu rival.

Además tiene otra cosa interesante y que le da una nueva dimensión: la posibilidad de dos jugadores humanos, uno contra otro. El factor de fastidiar a otro contrincante humano siempre es divertido ¿a quién no le gustaría retar al típico amiguete/a?

VALORACIÓN GLOBAL: ****& (8'5)
Puedes descargarlo de:
http://www.speccy.org/trastero/updates.htm
desde esta otra: www.speccy.org/vegasolaris
o también de la web de sus autores:
http://www.fdi.ucm.es/profesor/fernan/PG/html/vega_solaris.html

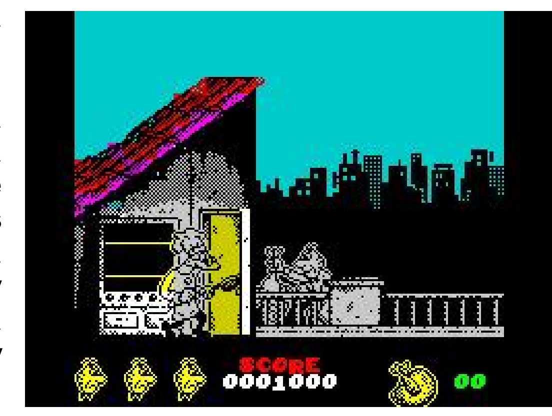
Por TBrazil



MORTADELO Y FILEMON II (ANIMAGIC, 1989)

Programado por : Emilio Martínez
Gráficos por : Miguel Ángel Perera
Música : Pablo Toledo
Tipo de programa: Arcade/Plataformas/Habilidad
Memoria:48/128K. Descargable desde web W.O.S. y SPA2

Los personajes mas famosos del cómic español volvían a la pantalla de nuestro ordenador, después de una primera parte que no respondió a las expectativas y al carisma de estos dos detectives de la TIA. En esta ocasión fue Animagic (una compañía española) la encargada de convertir viñetas a pixels. Hay que decir que su trabajo final superó bastante al realizado por la empresa alemana Magic Bytes (autora de la primera parte).



En esta ocasión el juego se dividía en dos cargas (lo que añadía variedad y vida al juego) totalmente distintas: en la primera manejamos a Filemón en un arcade de plataformas, en el que debemos atrapar 7 gallinas de las que pululan por los 2 primeros pisos del edificio. Éstas deben ser entregadas a Mortadelo que esta en la azotea del mismo, mientras somos atacados por cerdos muy pesados, los huevos de las propias gallinas y Ovnis. Para atrapar a las gallinas, Filemón puede saltar encima del mobiliario de la casa y utilizar el ascensor.



En la segunda carga, controlamos a Mortadelo, aunque más bien se podría decir que controlamos su aspecto, pues lo que en realidad hacemos es seleccionar el disfraz que Mortadelo lleva en cada momento, en función de lo que queramos hacer (Fantasma para atravesar paredes, Rana para saltar, etc), de forma que estrictamente manejando a Mortadelo lo único que podemos hacer es saltar o agacharse, ya que no puede ni avanzar ni retroceder (el personaje va corriendo continua y automáticamente por la ciudad), tan solo ambas acciones antes comentadas y cambiar de disfraz. Por eso esta segunda parte es más bien un juego de habilidad y reflejos.

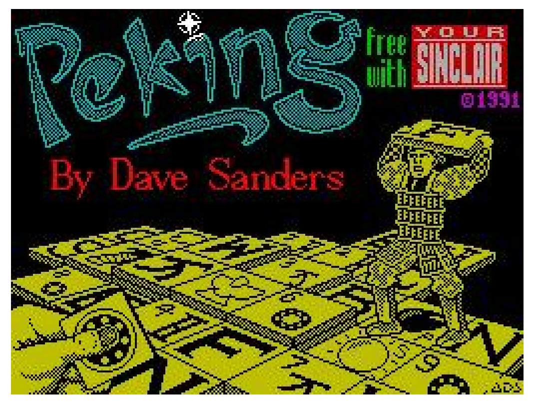
El apartado técnico del juego sin ser sobresaliente se puede considerar como notable alto : Los gráficos captan la esencia de los cómics de Ibáñez, detalles como la araña del ascensor, los insultos del Súper, etc, nos hacen ver que este apartado ha sido muy cuidado, ya que el tamaño de los gráficos también es considerable (así como el colorido). El movimiento es relativamente suave, aunque existe un pequeño retardo en la respuesta al teclado en la primera carga, sin embargo no es un obstáculo para la jugabilidad, pues con un poco de práctica se consigue dominar perfectamente. La melodía que suena durante el juego es simpática y está bien conseguida aunque puede cansar un poco al oírla partida tras partida. Para acabar hay que decir que tras este juego se encuentra Emilio Martínez, antiguo programador de Erbe, y autor de programas como Las Tres Luces de Glaurung.

En general se trata de un juego bastante bueno, aunque tiene un pero, y es que su dificultad no es muy elevada, y tras horas de práctica podemos acabarnos el juego, lo que le resta algo de interés, aunque siempre hay otros retos como intentar acabarlo sin perder ninguna vida o recorriendo las zonas más difíciles (el hecho de que tenga dos cargas totalmente distintas es impagable). Podríamos decir que es un muy buen juego que se ha quedado a las puertas de ser un excelente juego, quizás una tercera fase…



VALORACIÓN GLOBAL: ****

Iván Sánchez



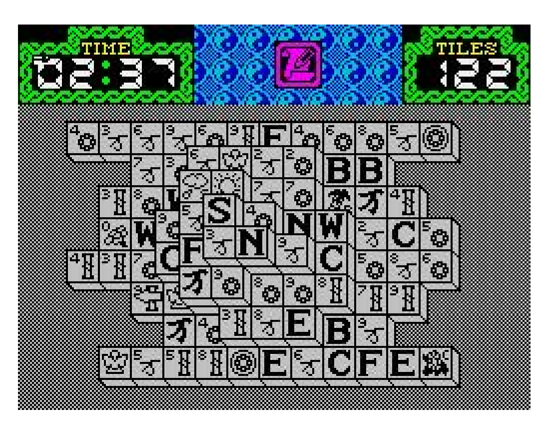
PEKING (YOUR SINCLAIR, 1991)

Programado por David Sanders
Tipo de programa: Juego de mesa tradicional chino / Puzzle
Memoria: 48/128K
Descargable desde W.O.S.

Originariamente incluido en una de las cintas de portada de la revista inglesa Your Sinclair, "Peking" pertenece a la categoría de 'puzzles'. Las reglas de juego en este programa es la de ir retirando del tablero parejas de piezas iguales o semejantes entre sí hasta que no te quede ninguna, en el menor tiempo posible. En común con otros juegos de rompecabezas, Peking resulta ser un juego un tanto abstracto. Sin otro motivo más que el de resolver la enmarañada retirada de las fichas, de forma que no te quedes bloqueado al final. Por si no os habíais dado cuenta, estamos ante una adaptación del Mah-Jongg chino, un juego tradicional que tiene muchas variantes aunque un mismo planteamiento.

Cada vez que echamos una partida, las fichas cambian su posición de forma que el entretenimiento está asegurado, pues a la hora de planear la resolución de la partida, todo va a depender de nuestra agudeza visual y, sobre todo, de calcular con sumo cuidado los siguientes pasos a dar.

Los gráficos están detallados y claramente identificados. Existen otras versiones, aunque en ésta los detalles y la singularidad del juego están perfectamente realizados. En lo que se refiere al tema sonoro, apenas cuenta con algunos efectos, salvo la sintonía de bienvenida una vez cargado del juego, con un claro leif-motiv oriental, y otro tema al final del juego.



Dificultades no váis a pasar con este juego, siempre que tengáis buen criterio e inteligencia a la hora de trazar el camino hasta la total retirada de las fichas chinas. Es relativamente sencillo acabar "Peking" transcurrido unas pocas partidas, pero ello no significa que te vayas a aburrir. Ni mucho menos.

Entre las pocas opciones que incluye, "Peking" te permite "ver" lo que hay debajo de las fichas superiores, así que puedas saber a ciencia cierta dónde se puede encontrar la pareja oculta de alguna de las que se hallan visibles sobre el tablero, en el caso de quedarte desconcertado con una inminente finalización del juego sin haber llegado hasta el final. Ello no incurre en penalización, como ocurre con otros juegos parecidos.

Las pocas ayudas que te permite el juego, de alguna forma son más que suficientes. Yo, particularmente, confieso haber jugado más a otro programa, en este caso para PC, como es el MoreMah-Jongg de Steve Moraff, el cual cuenta con opciones interesantes como cambiar el diseño de las fichas, la música o la imagen de fondo, entre otras opciones. Pero eso es otra historia.

Peking es un gran juego, el cual se adapta perfectamente en cualquier sistema. Y ciertamente esta versión para el Spectrum es tan bueno como cualquier otra. Espero que sirva en cualquier caso como una recomendación.

VALORACIÓN GLOBAL: ****

RDisky

AL RESCATE

THE LAST NINJA (System 3, 1987)

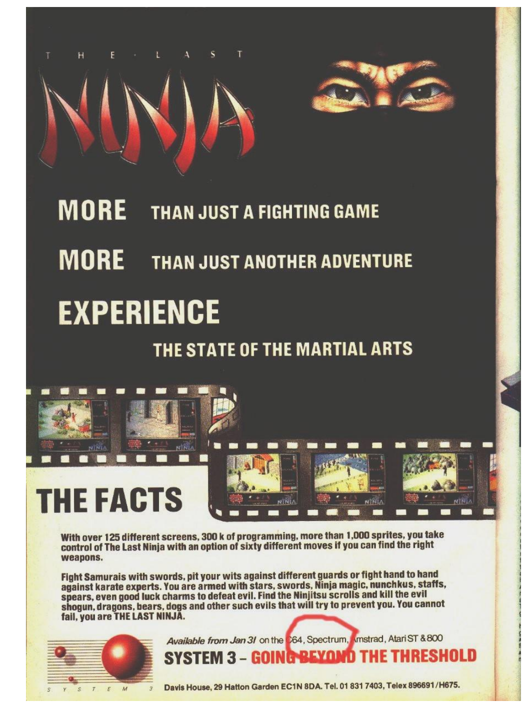
Otro juego que ha pasado a convertirse en todo un mito es esta creación magistral de System 3, cuyo caso más notorio para el Spectrum fue que la secuela de este juego sí pudo llevarse a cabo a este ordenador ("Last Ninja 2"). Algunas previews y hasta anuncios publicitarios en el interior de algunas revistas inglesas daban idea de su aparición prácticamente definitiva al Spectrum. Este ejemplo, procedente de la revista Crash, mostraba en su sección "Preview" lo que ya se dislumbraba como el juego del año. Por problemas que desconozco, nunca llegó a publicarse salvo para otros ordenadores, como el *CBM 64* y el *Amstrad CPC*. ¿Alguien afín a System 3 me lo podría aclarar?



For protection the Ninja carries throwing stars, swords, spears, magic and some good luck charms, with an illuminated icon display showing which useful item he's present holding. Flagging energy reserves can be replenished by gathering food found on his travels.

Should he survive all of these perils and reach the dungeons, the Ninja must confront and defeat the Shogun, before the scrolls can be returned to their rightful resting place. Beat-'em-ups have been ten a penny, but as the screen shot shows, *The Last Ninja* looks like being the last word in elegant backgrounds.





HAMMER-HEAD (Zigurat, 1992)



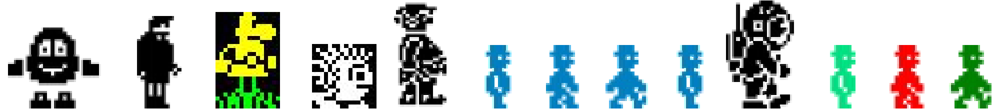
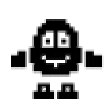
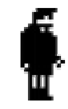
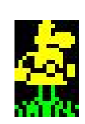
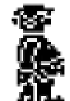
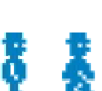
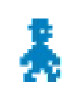
En pantalla

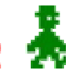
'Hammer-Head'. En este juego de la marca Zigurat hay que usar la cabeza, y no precisamente porque se planteen situaciones que requieran pararse a pensar, ni porque haya que resolver crucigramas o larguísimas ecuaciones; sino porque es el único arma de que dispone el agente secreto protagonista de la aventura: la contundente calabaza que tiene sobre los hombros. Los enemigos van y vienen sin cesar, y debilitan la energía del personaje si éste no impide, a pura fuerza de cabezazos, que se crucen con él. **Versiones:** Spectrum, Amstrad y MSX; cinta: 1.295 pesetas; disco: 2.250. PC: 2.250.

Cargador: Funciona con la versión de cinta de Spectrum. Tecléalo al pie de la letra, grábalo en una cinta virgen para poder utilizarlo más veces y ejecútalo antes de cargar el juego original. Dispondrás de todo tipo de ayudas para concluir la aventura sin problemas.
¡Y buen juego!

```
10 CLEAR 25000: LET N=5043
20 FOR X=26539 TO 26585
30 READ A: POKE X,A
40 LET N=N-A: NEXT X
50 IF N=3 THEN GO TO 70
60 PRINT "DATAS MAL": STOP
70 PRINT "CARGA EL JUEGO"
80 RANDOMIZE USR 26539
90 LET X=31575: POKE X,115
100 POKE X+3,4: POKE X+5,119
110 POKE X+10,201
120 POKE 35041,24
130 RUN USR 29220
140 DATA 243,221,33,0,64,17
150 DATA 0,27,62,255,55,20,8
160 DATA 21,62,8,211,254,205
170 DATA 98,5,55,221,98,17
180 DATA 164,22,205,169,5
190 DATA 221,33,8,114,17,248
200 DATA 141,55,205,169,5,251
210 DATA 122,183,32,210,201
```

En un número del suplemento dominical "El Pequeño País" apareció un breve artículo seguido de un cargador de pokes acerca del que presumiblemente fuera el último juego para nuestro Spectrum de la compañía española Zigurat. Este comentario y su cargador lo he incluído aquí para vuestra reflexión. Es de extrañar que no sepamos nada de él, ni tan siquiera se haya podido conseguir hasta la fecha ningún archivo de este juego, si es que realmente se llegó a comercializar, como ocurrió con el arcade "Jump", de la misma casa, el cual, pasado un tiempo sin saber de él, al final se pudo recuperar.

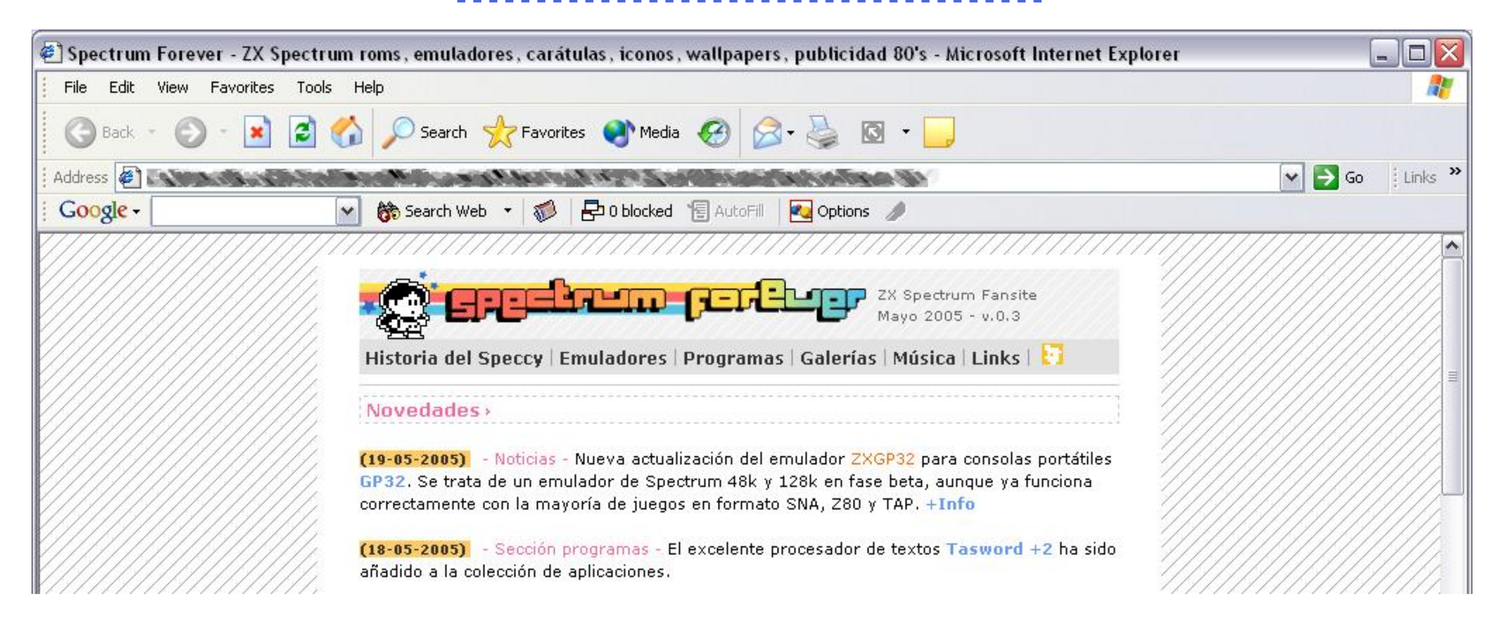
EXCALIBUR (QLS, 1985)

Aquí tenemos otro caso de programa aparentemente publicado y del cual no sabemos nada, ni de sus restos. Lo único que sé de éste es que fue objeto de análisis por la revista ZX en su número 32, mostrando dos fotogramas, siendo uno de ellos del propio juego en sí, aunque por lo que se ve, es bastante poco como para hacer una valoración más en profundidad del mismo y si realmente merece la pena su búsqueda. ¡Por supuesto que sí!



SPECTRUM FOREVER

http://www.speccy.org/spectrumforever/index.php

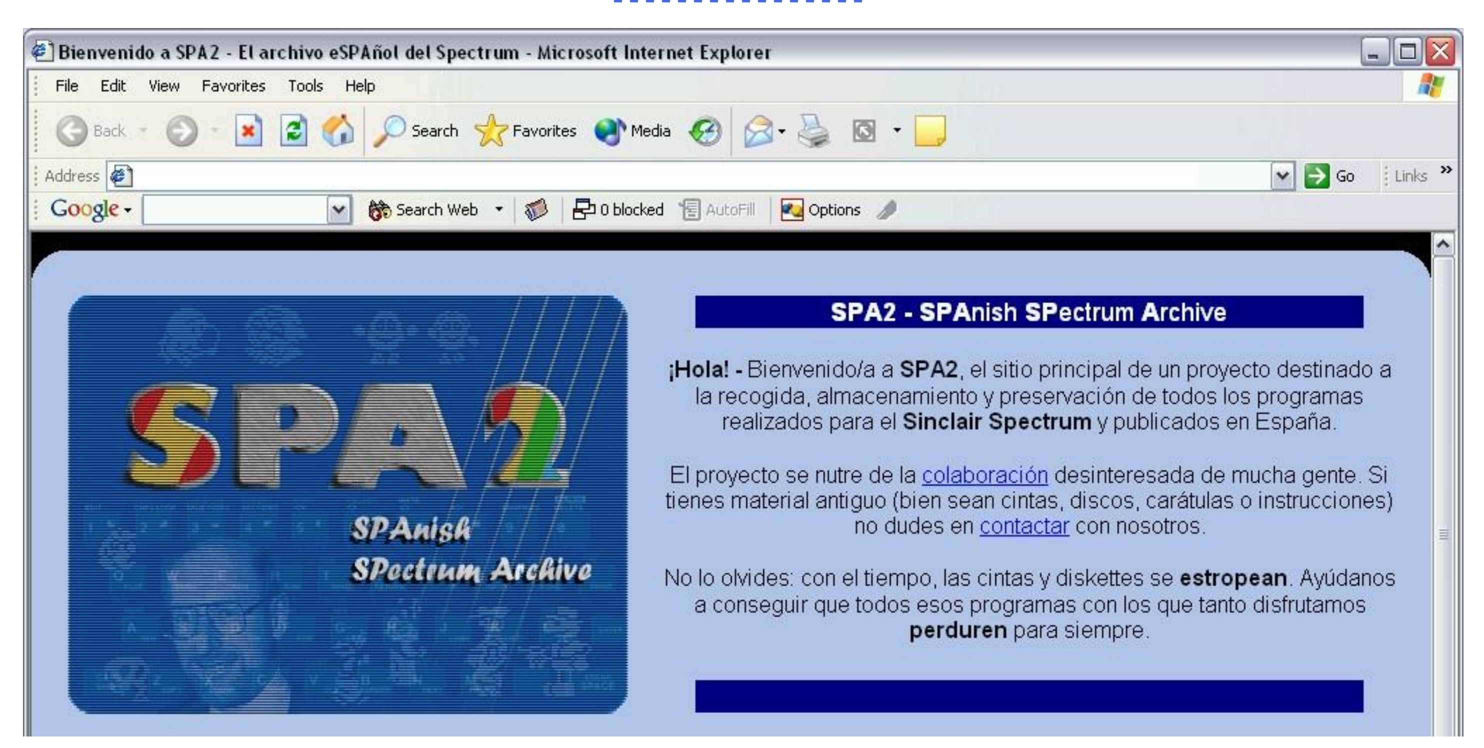


Diseñado y propiedad de Ferrán Criado, esta web es una recién llegada al planeta Speccy.org, del cual parte con la esperenza de llenar un hueco en el panorama actual a nivel nacional con noticias llegadas desde diferentes sectores del mundo “Spectrum”. Cuenta con un gran archivo de artículos, programas, sonidos, gráficos y varios elementos más que se van ampliando progresivamente, los cuales hacen más llevadera su visita. Enhorabuena a su autor.

SPAnish SPectrum Archive



www.speccy.org/spa2



A cargo de Juan Pablo López Grao, es la web de referencia para la preservación de todo lo relativo al ZX Spectrum, tanto juegos (cintas y discos) como carátulas e instrucciones, a nivel nacional. Se quiere lo más parecido al World Of Spectrum de Martjin Van Der Heide y a fe mía que lo puede conseguir. Solo hace falta más actividad por parte de todos, ya que desde finales del año pasado no se actualiza, pero nadie se está durmiendo en los laureles. Ni mucho menos, aunque también es verdad que muy pocos hacemos lo que buenamente podemos. ¿Verdad, Juan Pablo?

SINCLAIR HEAVEN

www.sinclair-heaven.net

Hace unos cuantos meses se puso en marcha esta web en inglés, en la que se pretende preservar desde juegos, pasando por archivos de vídeo de diversa concepción, pero relacionados con el ZX Spectrum, hasta revistas inglesas famosas, incluyendo la que podría ser algo así como la revista “Micromanía” en Gran Bretaña, o sea “Computer & Video Games”, toda una leyenda que aún sigue viva y coleando, aunque sus primeros diez años (de 1981 a 1992) se hallan disponibles en esta web para su consulta y descarga.

Para descargar cualquier artículo, hace falta ser miembro o usuario de esta web, no siendo necesario más que un nick y una contraseña para entrar, con la ventaja de que no tienes que pagar absolutamente nada por ello. En muchos casos, es necesario un programa basado en Torrent para la descarga de archivos como los vídeos que se incluyen.

ZX SPECTRUM FILES

www.microhobby.com/zxsf/pagina_1.htm

Pocos comentarios puedo hacer de mi página web, activa desde que la revista está funcionando, habiendo sufrido algunos cambios desde el principio, y ya con una presentación vistosa y definitiva. Algunos cambios se han introducido, como una sección de descargas, desde la cual bajarse programas tanto míos como de la revista ZX, hasta archivos de música en formato mp3 de los programas “Ommadawn” y “Tubular Bells” ambos elaborados por mí y que igualmente os podéis bajar desde esta misma página. Otros mp3 pertenecen a una selección de lo mejor de mi repertorio como músico amateur que soy.

Otra añadidura reciente a mi web es la página de venta e intercambio, en la que pongo a vuestra disposición de una serie de objetos de cierto interés, bien para venta o bien para su intercambio por aquellos objetos que tengáis a bien sugerirme. Hay muchas cintas de Spectrum y varios objetos relacionados con otros sistemas, incluso discos de vinilo para los que sean coleccionistas.

LO ZX SPECTRUM EN ITALIA

http://zxspectrum.hal.varese.it/index.html

Una de las muchas webs que se hallan en activo, y a pleno rendimiento, es ésta que impulsa desde tierras italianas Flydream (Stefano), Gondorff (Matteo) y Francesco P. Es muy completa, con un gran archivo de juegos, la inmensa mayoría pertenecientes a revistas de software, abundantes en cantidad pero muy parecidas entre sí, con una cosa en común: todos los programas son pirateados de sus respectivos originales –entre estas revistas están Load’n’Run (cómo no), Special Program y Linguaggio Macchina–, artículos varios, videos, carátulas de libros, folletos varios y revistas, su revista en PDF “Sinclair ZX Notizie” y no se olvidan de relatar cada cierto tiempo de las últimas noticias llegadas desde varios rincones del globo.

Aunque en italiano, no es óbice para quien tenga curiosidad por visitarla, puesto que el idioma llega a ser bastante fácil de entender para el que no lo conozca demasiado.

INFORME

LOAD'N'RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

A comienzos de 1985, “Load ‘n’ Run” aparecía con una premisa: convertirse en una edición regular como revista de entretenimiento para usuarios de ordenadores domésticos, para lo cual se servía de una cinta de casete en la cual se recogían una buena dosis de diversión a raudales, si bien los juegos en principio parecían totalmente novedosos, a la vista de sus títulos. No obstante, una cosa llamaba poderosamente la atención: mientras que en aquella época los juegos originales costaban una media de 1.500 pesetas, esta publicación ofrecía cerca de una decena de programas reunidas en una cassette por mucho menos de eso. Unas 850 pesetas que muchos quisimos que así fuera el precio de los juegos originales existentes en el mercado, por aquellos años (hasta que fue Erbe Software quien expuso la idea por un valor parecido un año después y la puso en práctica, como todos sabréis).

Sin embargo, no todo era bonito en cuanto cargábamos alguna de sus supuestas “novedades”. Tan pronto como hayas dejado ejecutar el primero de los juegos obsequiados, te encontrarás con un verdadero dilema: “¿Me habrán engañado? Yo conozco este juego y lo tengo, aunque su título es bien distinto”. Es posible que a muchos les haya pasado esto mismo. A otros, posiblemente no les diera demasiada importancia. A pesar de todo, la primera impresión cuando tenías en tus manos la revista era que todo parecía nuevo. La trampa de no incluir fotogramas de los programas incluidos en los cuadernillos hacía picar al menos pintado, pero ¿quién podría saber lo que nos íbamos a encontrar? Otra cosa era si querías tener muchos juegos reunidos en una cinta de cassette por mucho menos dinero de lo que te costaría uno realmente original, sin importar si los tenías ya con anterioridad y sin importar su procedencia, para luego hacerte con la colección completa. No fue ése mi caso.



La idea de esta revista parte de su “counterpart” en Italia. Originalmente editado por Elettronica 2000 en el país transalpino, la edición española llegaría en 1985 a través de una empresa afincada en Barcelona. Dentro del staff de la revista había tanto personal italiano como nacional, y muchos colaboradores.

En cuanto a cómo parte la edición de Load ‘N’ Run y el porqué de sus contenidos, hay que dirigirse a la situación que se vivía por entonces en Italia. Con el riesgo de equivocarme, allí era algo complicada la distribución de software por vías legales, debido a una serie de circunstancias poco comprensibles para nosotros, y en parte también a una mentalidad o filosofía muy propia de la zona mediterránea. Así, para solucionar que los usuarios de ordenadores dispusiesen de material para sus máquinas, varias personas se encargaban de viajar al Reino Unido o a paises cercanos y proveerse de cuantos programas les fuese posible, para luego apropiarse de sus derechos de copyright y realizar los cambios tanto en su presentación como en los textos, a fin de adaptarlos a su idioma, y luego comercializarlos con otros nombres, a pesar de lo ilegal de estos actos; sin embargo, a casi nadie le preocupó lo más mínimo esta circunstancia. Insisto, esto es tan solo una conjetura.

Igualmente, la situación jurídica italiana no era la más propicia para luchar contra la lacra de la piratería, lo que ha facilitado la expansión de revistas de software de toda índole, demasiadas en

comparación con la situación aquí en España. No era sólo “Load ‘N’ Run”, también se aprovecharon de ello otras publicaciones como “Special Program”, “Run”, “Special Playgames”, “Program”, “Tutto Spectrum” y tantas otras, de las cuales podéis encontrar más detalles y hasta sus programas en la web “Lo ZX Spectrum En Italia”, que habréis visto comentada en páginas anteriores. Mucho se tardó en sentar las bases para la erradicación de este problema desde el punto de vista legal. Hasta entonces, la piratería hizo su agosto durante varios años.

Centrándonos en la edición española de la revista que vengo a examinar, afortunadamente ya se dislumbraban cambios de mentalidad durante el año 1986, a raiz de la implantación de proyectos de reforma de las leyes españolas para intentar acabar con la piratería industrial, sobre todo en lo relativo a la propiedad intelectual con cambios especialmente dirigidos a los productos informáticos. La actuación policial era otra de las políticas en la campaña contra la piratería, como hemos visto ocasionalmente en los medios, incluso citados en Microhobby, como los casos de confiscación de copias piratas de programas comerciales para todos los sistemas en el Rastro Madrileño.

La revista llegaría a desaparecer a finales de 1986, dejando tras de sí 21 ediciones de aparición mensual, más dos especiales: uno, con un programa de Quinielas, y el otro, perteneciente a la segunda época, eminentemente dedicado al mundo del deporte con las versiones adaptadas de seis juegos deportivos como Yie Ar Kung-Fu, Winter Games o el famoso Match Day de Jon Ritman.



Appleman = Gulpman (Campbell)



Black Bomber = Harrier Attack (Durell)



Senso-1 = Factory Breakout (Poppy)

Prácticamente todo el material publicado por Load’N’Run procedía de juegos comerciales, muchos de éllos bastante conocidos, mientras que otros no lo eran tanto para el público español. El resto, eran producciones propias como las presentaciones o programas de introucción de las cintas, ó algunas utilidades de relativo interés.

La lista de programas contenidos en las cintas publicadas por Load’N’Run, junto con su correspondencia con sus respectivos originales, sin incluir programas de introducción y utilidades varias y facilonas, es la siguiente:

Cinta número	Título según LOAD'N'RUN	Nombre real y compañía original
1ª EPOCA: 1-0	BLACK BOMBER	HARRIER ATTACK (DURELL)
	ESPADACHIN	SWORDFIGHT AT MIDNIGHT (SUNSHINE)
	PLANETS	AD ASTRA (GARGOYLE GAMES)
	MUNDIAL DE FUTBOL	WORLD CUP FOOTBALL (ARTIC)
	MOTO WARS	BLIND ALLEY (PSS)
	FLIPPER	PINBALL WIZARD (SAGITTARIAN / CP)
	LA HAMBURGUESA	BARMY BURGERS (BLABY COMPUTER)
	LA MOMIA EGIPCIA	TUTANKHAMON (MICROMANIA)
	BASUREROS	TRASHMAN (NEW GENERATION SOFT)
	PENNELLIX	COLOUR CLASH (ROMIK)
1-1	TANK ZONE	3D COMBAT ZONE (ARTIC)
	ROCKS	THRUSTA (SOFTWARE PROJECTS)
	SKI NAUTICO	AQUAPLANE (QUICKSILVA)
	CRASH CAR	RACE FUN (RABBIT SOFTWARE)
	INVADERS	GALAKZIONS (MIKRO-GEN)
	EXPLORER	JET PAC (ULTIMATE PLAY THE GAME)
	SERPIENTES	SNAKE PIT (POSTERN)
	EL CASTILLO	SIEGE (POSTERN)
	CARAMBOLA	POOL (BUG-BYTE)
	SPECTROIDS	PLANETOIDS (PSION SOFTWARE LTD)
	SINTETIZADOR DE VOZ	SINTETIZADOR DE VOZ (HOBBY PRESS, S.A.)

1-2	TUTTI FRUTTI	FRUIT MACHINE (?)
	S. O. S.	WORSE THINGS HAPPEN AT SEA (SILVERSOFT)
	LA CASA DE JACK	JET SET WILLY (SOFTWARE PROJECTS)
	DEBUG	PSSST! (ULTIMATE PLAY THE GAME)
	DODGE CITY	GUN LAW (VORTEX SOFTWARE)
	EL ESPIA	(?)
	ABEJA LOCA	THE BIRDS AND THE BEES (BUG-BYTE)
1-3	LASER	ANDROID 2 (VORTEX)
	GOLF	GOLF (CRL)
	EL CHISPAS	AUTOMANIA (MIKRO-GEN)
	TESOROS DEL MAR	SCUBA DIVE (DURELL)
	LA FUGA	(?)
	XANADU	FIREBIRDS (SOFTEK)
	TIRO AL BLANCO	(?)
	THROM	ESCAPE M.C.P. (RABBIT SOFTWARE)
	AJEDREZ	CYRUS I.S. CHESS (SINCLAIR / I.S.)
1-4	SURVIVAL	STYX (BUG-BYTE)
	BRINCO	JUMPING JACK (IMAGINE)
	GAMMA	HAVOC (DYNAVISION)
	MINERO LOCO	MANIC MINER (BUG-BYTE)
	JOE LOVE	HANDY ANDY (CRL)
	EL TIRANO	DICTATOR (DK'TRONICS)
	RATON CERO	DANGER MOUSE IN DOUBLE TROUBLE (THORN EMI)
	ALUNIZAJE	APOLLO II (MASTERTRONIC)
	LA CIUDAD	REPULSAR (SOFTEK INT.)
1-5	PESADILLAS	SPLAT (INCENTIVE)
	MANSION 3D	TRANSYLVANIAN TOWER (RICHARD SHEPHERD)
	PETROLEO	DALLAS (C.C.S.)
	PISTA	VIPER III (MASTERTRONIC)
	DENTISTA	MOLAR MAUL (IMAGINE)
	BAGDAD	MAGIC CARPET (MASTERTRONIC)
	GUS	SLIPPERY SID (SILVERSOFT)
	SKATE BOARD	CHUCKMAN (ADD-ON / CCI)
	LA PLANCHA	MR. WONG'S LAUNDRY (ARTIC)
1-6	OSCAR ESQUIA	HORACE GOES SKI-ING (PSION / MELBOURNE)
	EL ALMIRANTE	SHIP OF THE LINE (RICHARD SHEPHERD)
	PATRULLEROS	REBELSTAR RAIDERS (RED SHIFT LTD)
	OLIMPIADAS	DALEY THOMPSON'S DECATHLON (OCEAN) (Dia 1)
	HURRICANE	T.L.L. (VORTEX)
	EL LLANERO	SHADOWFAX (POSTERN)
	PYRAMIDE	PI-BALLED (AUTOMATA UK LTD)
	SENSO-1	FACTORY BREAKOUT (POPPY SOFT)
	PULSTAR	THE BLACK HOLE (QUEST MICROSOFTWARE)
	KARATE	KUNG-FU (BUG-BYTE)
	RIDERS	DEATHCHASE 3D (MICROMEGA)
1-7	JONAS	LAZY JONES (TERMINAL SOFTWARE)
	REDES	TRAXX (SALAMANDER SOFTWARE)
	PHANTASMA	CHILLER (MASTERTRONIC)
	GALAXIA	3D SPACE WARS (HEWSON CONSULTANTS)
	CICLISTA	BMX RAIDERS (MASTERTRONIC)
	MARCIANITOS	SPACE RAIDERS (PSION SOFTWARE)
	TRITON	MONSTERS IN HELL (SOFTEK)
	CORRECAMINOS	NIFTY LIFTY (VISIONS SOFT. FACTORY)
	EL REY ARTURO	FINDERS KEEPERS (MASTERTRONIC)
1-8	OLIMPIADAS (2ND PART)	DALEY THOMPSON'S DECATHLON (OCEAN) (Dia 2)
	COWBOYS	COWBOY (SPECTRUM COMPUTING)
	TAJ-MAHAL	DRILLER TANKS (HUDSON SOFT)
	ASTER	HAWKS (ACE / LOTUS SOFT)
	MONIGOTE	THE SNOWMAN (QUICKSILVA)
	CROMAN	CAVEMAN (CRL. 1983, R.R.ROWLINGSON)
	3D FIGHTER	STARSTRIKE I (REALTIME SOFTWARE)
	STRIP POKER	(?)
	CICLON	CYCLONE (VORTEX)
1-9	OSCAR	HUNGRY HORACE (PSION / MELBOURNE HOUSE)
	CACO	ROBBER (VIRGIN GAMES)
	TELE-PORTING	ZIP ZAP (IMAGINE)
	PARA EL TREN	STOP THE 'ITA' EXPRESS (HUDSON SOFT)
	LAB 3D	SKULL (GAMES MACHINE)
	SAN BERNARDO	THE ADVENTURES OF ST. BERNARD (CARNELL)
	PEGASUS	WINGED WARLORDS (CDS MICRO SYSTEMS)
	LA VOZ	SPEAK-EASY (QUICKSILVA)
	LABERINTO	ZOMBIE ZOMBIE (QUICKSILVA)
	DESTILERIA	TROUBLE BREWIN' (SILVERSOFT)